

Nr. 2

Disk-Editor: Sechzehn starke Befehle für den 64er

Composer:
Von Mozart bis Beethoven

Mathehilfe:
Der 64er macht Hausaufgaben

Foto 128:
Der Computer bestimmt die Bildschärfe

Merkur:
Geldspiel-Automat im Wohnzimmer

17&4:
Jetzt wird gezockt

6 Super-Programme für C 64/128

Diskeditor

Der Ordnungs-Hüter

Ob Sie Disketten formatieren, ihren Inhalt schützen oder den Disk-Status auslesen lassen wollen: Der Diskeditor wird Ihnen gute Dienste leisten.

Der Diskeditor ist ein nützliches Werkzeug, um den Überblick über die ständig wachsenden Diskettenmengen zu behalten. Er gibt Ihnen viele Möglichkeiten, um Ihre Sammlung zu pflegen und zu verbessern. Einige Menüpunkte stehen Ihnen zur Verfügung, um beispielsweise Programme und Disketteninhalte zu schützen oder Disketten zu bereinigen.

Die einzelnen Programmpunkte:

Reset: Ein Rechner-Reset wird durchgeführt, der C64 meldet sich mit der normalen Einschaltmeldung.

Scratch: Mit diesem Befehl erhalten Sie die Möglichkeit, einzelne Programme oder Files von Diskette zu löschen.

New: Mit diesem Menüpunkt lassen sich leere Disketten formatieren.

Disk Status: Hiermit liest das Programm den Disk-Status aus (Vergleich im Handbuch zur Floppy-Station). Eventuell werden Fehlermeldungen ausgegeben, deren Bedeutung Sie im Handbuch finden.

Directory: Das Inhaltsverzeichnis der Diskette wird geladen und angezeigt (ohne Programmverlust), außerdem wird die Zahl der Einträge vermerkt.

Copy: Hiermit können Sie einzelne Files innerhalb der Diskette kopieren.

Rename: Sie können den Namen einzelner Programme oder Files ändern.

Validate: Mit diesem Befehl wird die Diskette „gereinigt". Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn Files oft gelöscht oder überschrieben wurden, um die Fehlersicherheit der Diskette zu gewährleisten.

Initialize: Die BAM der Diskette wird eingelesen.

New Header: Hiermit können Sie den Diskettentitel ändern, außerdem die ID. Diese kann bis zu fünf Zeichen lang sein.

Listschutz: Das Inhaltsverzeichnis der Diskette wird so geändert, daß es nicht mehr geladen werden kann. Dieser Menüpunkt kann auch „rückwärts" ausgeführt werden, das heißt: Mit diesem Menüpunkt geschützte Disketten können auch wieder in den Normalzustand gebracht werden.

Ladeschutz: Dieser Programmpunkt verändert das Inhaltsverzeichnis so, daß Sie von dieser Diskette nur noch unter direkter Angabe des Programmnamens laden können. Achtung: Dieser Befehl kann nicht mehr rückgängig gemacht werden!

Programmende: Hierbei wird kein Reset ausgeführt, sondern nur das eigentliche Programm gelöscht.

Programm laden: Unter diesem Punkt werden Files von Diskette eingeladen.

Drucken Dir: Das Inhaltsverzeichnis der Diskette wird an einen Drucker am seriellen Ausgang gegeben.

View Bam: Es wird auf dem Bildschirm ausgegeben, welche Blocks der Diskette belegt und welche noch frei sind.

Bedienung:

Rufen Sie die einzelnen Menüpunkte immer mit dem Zeichen auf, das an deren Anfang eingegeben wird. Wechseln Sie nach ausgeführten Befehlen, etwa dem Anzeigen des Inhaltsverzeichnisses, mit der Space-Taste zurück ins Hauptmenü. Gehen Sie mit einigen Befehlen, beispielsweise dem Format-Befehl oder dem Ladeschutz, vorsichtig um und vergewissern Sie sich, daß nicht unabsichtlich die falsche Diskette manipuliert wird.

Am besten kleben Sie sicherheitshalber einen Schreibschutzaufkleber auf die betreffenden Kerben der Disketten, die gesichert werden sollen.

Merkur 128

Las -Vegas-Bandit

Spielautomaten haben sicher ihren Reiz. Der Vorteil einer Computersimulation ist jedoch, daß Sie kein Geld verlieren können und trotzdem Ihren Spaß haben.

Bei diesem Spielautomaten können Fünf- und Zehn Markstücke „eingeworfen" werden. Wählen Sie den Betrag durch Druck der Taste 1 oder 2 aus. Die linke Walze läßt sich pro Spiel einmal neu starten. Hierzu muß die Taste F1 gedrückt werden, solange am unteren Bildschirmrand „Starten" angezeigt wird.

Die beiden rechten Walzen können Sie vorzeitig stoppen, wenn Sie die Taste F3 betätigen, solange das Feld „Stoppen" aufleuchtet.

Folgende Gewinnmöglichkeiten gibt es:

1. Ist in allen drei Walzen derselbe Wert , haben Sie einen Gewinn in Höhe dieses Wertes. Das Programm fragt, ob Sie auf Risiko spielen wollen. Beantworten Sie mit N für Nein, wird der Gewinn übernommen. Bei J für Ja kommen Sie in die Risikoausspielung, in der Sie Ihren Gewinn entweder verdoppeln oder aber verlieren können. Um die Risikoausspielung zu stoppen, drücken Sie F3.

2. Befindet sich auf der dritten Walze ein Merkur, gewinnen Sie ebenfalls.

3. Befindet sich auf jeder Walze ein Merkur, kommen Sie in die Sonderausspielung, in der Sie bis zu 100 Sonderspiele erhalten können.

4. Bei Sonderspielen erhöht sich jeder Gewinn auf drei Mark. Erscheint neben der dritten Walze eine Linie, bringt dies ebenfalls drei Mark Gewinn.

Nach jedem Spiel können Sie sich den Betrag mit der Taste F7 „auszahlen" lassen. Wieviel Ihnen noch zur Verfügung steht, sehen Sie am rechten oberen Bildschirmrand, darunter werden die Sonderspiele angezeigt.

Mathehilfe

Laß den Rechner rechnen

Mathehilfe ist ein nützliches Programm für Mathematikaufgaben aller Art. Es kann Schülern bei den Hausaufgaben helfen, eignet sich aber auch für Berechnungen, die täglich anfallen und daher viel Zeit kosten.

Mit Mathehilfe verfügen Sie über ein Programm mit den wichtigsten Formeln. Seine komfortable Bedienung macht das Arbeiten zu einer echten Erleichterung bei eintönigen und langweiligen Berechnungen. Folgende Auswahl können sie nach dem Start durch RUN treffen:

1. Formelausgabe
2. Prozentrechnen
3. Flächenberechnung
4. Körperberechnung

Unter Menüpunkt 1 können Sie sich die Formeln ausgeben lassen. Dies ist dann sinnvoll, wenn Sie Mathehilfe etwas auf die Finger sehen und verstehen wollen, wie das Programm die Berechnungen vornimmt.
Unter Menüpunkt 2 erhalten Sie Rechenarten. Hier können Sie wählen zwischen Grundwertberechnung, Prozentsatzberechnung, Prozentwertberechnung und Zinsberechnung. Unter Menüpunkt 3 können Sie eine Auswahl zwischen sechs verschiedenen Flächenformen, vom Rechteck bis zur Ellipse, treffen. Unter dem letzten Menüpunkt, der Körperberechnung, stehen ebenfalls sechs verschiedene Körper zur Verfügung, zu denen Sie Berechnungen anstellen lassen können.
Bei Mathehilfe ist immer die gleiche Vorgehensweise erforderlich: Das Programm fragt zu jedem Unterpunkt nach den erforderlichen Werten für eine Berechnung. Die Ausgabe der Ergebnisse erfolgt nach der letzten Eingabe. Außerdem gibt das Programm noch wertvolle Zusatzinformationen, so wird zum Beispiel bei einer Flächenberechnung auch der Umfang der Fläche angezeigt.
Ein weiterer Punkt, den Mathehilfe erfüllt, liegt in der Ausgabe der Berechnungsformel. Sie wird neben jedem Ergebnis invers dargestellt. Auf diese Weise können Sie immer nachvollziehen, wie ein Wert zustande gekommen ist.
Mit Sicherheit werden Sie bald die Leichtigkeit zu schätzen wissen, mit der Mathehilfe Ihnen auch kompliziertere Berechnungen abnimmt und so wertvolle Zeit sparen hilft. ■

Foto 128

Klick!

Foto 128 ist ein Programm für den Profi und für den Hobbyfotografen, der mit den Begriffen Schärfentiefe, Entfernungsblendeneinstellung, Abbildungsmaßstab, Vorsatzlinsen, Farbtemperatur, Blitzberechnung und Tabellen etwas anfangen kann. Aus diesen Menüpunkten kann zu Beginn ausgewählt werden. Dann fragt das Programm nach den entsprechenden Daten, zum Beispiel Brennweite, und berechnet die Werte selbständig. Weiterer Beschreibung bedarf es nicht, dem fotoversierten Anwender erklärt sich dieses Programm von selbst. ■

Impressum

64 Fever

erscheint monatlich im WS-Verlag
Erfurterstr.11, D-8057 Eching

HERAUSGEBER:
Werner E. Seibt

VERANTWORTLICH FÜR DEN INHALT:
Hartmut König

LAYOUT & SATZ:
Redaktionsbüro König
A.-Stifter-Str.2, 8047 Karlsfeld

ANSCHRIFT FÜR ALLE VERANTWORTLICHEN:
Leserservice, Postfach 1161,
8044 Unterschleißheim

**VERTRIEB:
VPM Wiesbaden
Printed in Germany**

So laden Sie Ihre



Programme von der Disc

Am einfachsten laden Sie Ihre Programme mit Hilfe eines speziellen Auswahlmenüs, das sich auf Ihrer Diskette befindet. Für C64-Programme geben Sie als C64-Benutzer oder als C128-Besitzer, der seinen Computer in den C64-Modus umgeschaltet hat, bitte ein:

LOAD „B*",8,1

Nach dem Anfangsbild und einem Druck auf die Leertaste brauchen Sie im anschließenden Auswahlmenü nur den Cursor auf die Zeile mit dem gewünschten C64-Programm zu setzen und die Return-Taste zu drücken, woraufhin das entsprechende Programm geladen und gestartet wird.

Für C128-Programme gelangt der C128-Besitzer durch Drücken des Resetknopfes oder Eingeben des Befehls BOOT in das Auswahlmenü. Bei C128-Programmen ist zusätzlich noch in Klammern angegeben, ob sie für den 40- oder 80-Zeichen-Modus gedacht sind.

Sollte sich Ihr Rechner in einem anderen Modus befinden, als das gewünschte Programm verlangt, so unterbrechen Sie das Menü-Programm durch die Stop-Taste, stellen in den entsprechenden Modus um und starten das Menüprogramm von neuem.

Beschreibungen auf Diskette

Aus Platzgründen befinden sich einige Spielbeschreibungen als sequentielle Files auf der Diskette. Nachdem Sie das Programm INFO gestartet haben, werden die Filenamen angezeigt. Nach Eingabe eines Namens und dem Drücken der Returntaste wird der Text geladen. Mit der CLR-Taste gelangen Sie an den Textanfang. Mit den Cursortasten, CLR, HOME, F1 und F2 können Sie sich im Text bewegen. Am besten drucken Sie sich aber die Anleitung aus. Hierzu muß Ihr Drucker auf Commodore-Modus eingestellt sein, am besten zusätzlich auf deutschen Zeichensatz.

Weitere Spielbeschreibungen können Sie durch L (Laden) im Disk/Druck-Menü nachladen. Wenn Sie deren Filenamen nicht mehr wissen, können Sie zuvor „info.txt" laden.

Absender

☎ ______________________

(Vorwahl) (Rufnummer)

(Vorname)

(Nachname)

(Straße und Hausnummer oder Postfach)

(Postleitzahl) (Ort)

60-Pfennig-Briefmarke

Postkarte

Abo-Service

Postfach 1161

(Straße und Hausnummer oder Postfach)

W-8044 Unterschleißheim

(Postleitzahl) (Bestimmungsort)

Wichtiger Hinweis!

Die Diskette ist weder list- noch kopiergeschützt. Aus verständlichen Gründen können wir daher bei Programmfehlern lediglich Umtauschrecht einräumen. Das Rückgaberecht gegen Kaufpreiserstattung ist ausgeschlossen! Sollte also eines der Programme nicht laufen, senden Sie die Original-Diskette an den Verlag zurück. Sie erhalten selbstverständlich eine korrigierte Fassung. Anschrift: Disk-Service, Postfach 1161, 8044 Unterschleißheim.